Organización inicial

```
Assets/
├ ├ _Project (Carpeta raíz del proyecto, separa tus assets de
terceros)
   (Clips de animación y controladores Animator)
       — Characters
       ─ Environment
       ∟ UI
    ├ 🏲 Art
       — Models
                     (Modelos 3D en FBX/Blend/GLTF)
           ⊢ Characters
           ├ Vehicles (las donas-carros)
           ├ Environment (terrenos, props, obstáculos)
           └ PowerUps
        - Textures
           ⊢ Characters
           ─ Vehicles
           ├ Environment
           ∟ UI
       └─ Materials (Archivos .mat, organizados por categoría)
     - 📂 Audio
       ⊢ Music
       ⊢ SFX
           ├ Vehicles
           ├ UI
           └ Environment
    ├ Þ Prefabs
       — Characters
       ─ Vehicles
       Environment
       L UI
      Scenes
       - Main
       — Test
       — Menus
       └ Tracks
                   (una por pista de carreras)
```

```
Scripts
       — Characters
       Vehicles
       — Managers
                      (GameManager, UIManager, AudioManager, etc.)
                      (PowerUps, IA, físicas, etc.)
       — Systems
       L UI
     - 📂 UI
       - Fonts
       ─ Sprites
       - Prefabs
       └─ Animations
   └ b VFX
                       (Partículas, shaders, efectos visuales)
├ Plugins
                       (Assets de terceros del Asset Store)
                      (Configuraciones de Unity: Input, Lighting, Tags,
etc.)
(Iconos de depuración en la vista Scene)
```

🔠 Prefijo por tipo de asset:

```
    SCR_ → Scripts (ej. SCR_PlayerController.cs)
    PRF_ → Prefabs (ej. PRF_Vehicle_Donut01.prefab)
    MAT_ → Materiales (ej. MAT_Track_Asphalt.mat)
    TEX_ → Texturas (ej. TEX_Env_Tree_Bark.png)
    ANM_ → Animaciones (ej. ANM_Donut_Jump.anim)
    AUD_ → Audio (ej. AUD_SFX_Boost.wav, AUD_Music_Menu.mp3)
    VFX_ → Partículas/efectos (ej. VFX_Smoke_Exhaust.prefab)
    UI_ → Elementos de interfaz (ej. UI_Button_Play.prefab, UI_Font_Arcade.ttf)
```

Para numeraciones: 01, 02, 03... (ej. PRF_Vehicle_Donut02).